

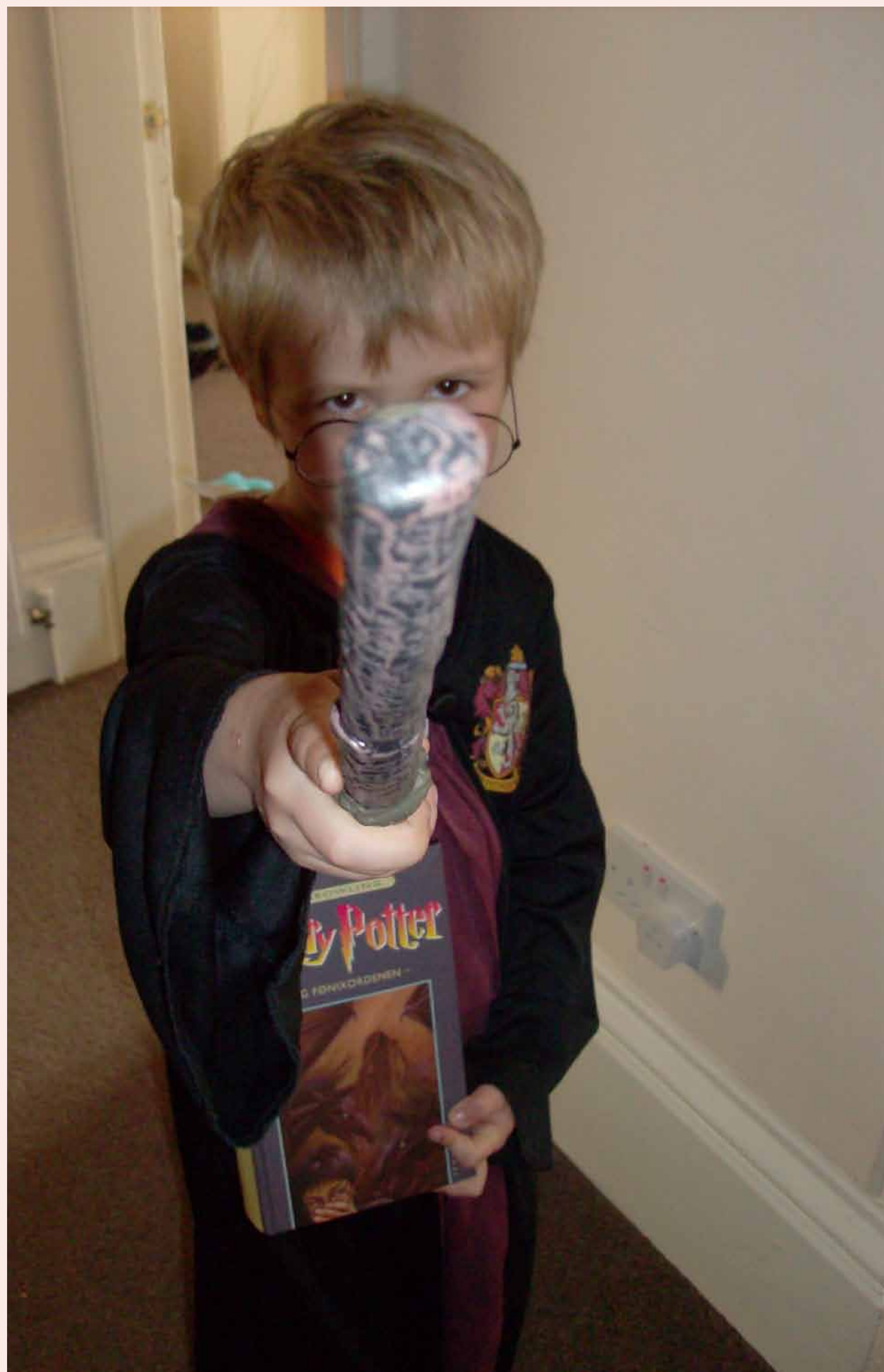
Om at dele legemedier, praktikker og stemninger

I dag er børn i højere grad sammen med alderssvarende børn end tidligere, og det medfører, at flokkulturen, hvor yngre og ældre børn bruger hverdagslivet sammen, nu svinder ind. Den udvikling har store konsekvenser for formidling af viden om leg fra en generation til den næste, for betingelserne for overlevering er forandret. Muligvis er det derfor, at de lege vi legede for 50 år siden, nu stort set ikke er at finde i baghaver, på legepladsen eller i skolegården.

Men børn leger stadig, og de deler og udveksler stadig legemedier, legepraktikker og legestemninger. Spørgsmålet om, hvad og hvordan børnene deler med nye mulighedsbetingelser for leg bliver derfor centralt; et spørgsmål, som er centralt omdrejningspunkt for ph.d.-projektet: At gøre fælles praksis - at gøre praksis fælles. En socialanalytisk samtidsdiagnose.

Hvordan og hvad deler de?

Tobias er vild med fantasy, og temaet går igen i forskellige typer af legemedier, som han sammen med sine kammerater benytter sig af, når han skal komme i leg. Han tegner uhyggelige figurer sammen med



Expectum petroleum! Idéer til legepraksis hentes bl.a. fra Harry Potter.

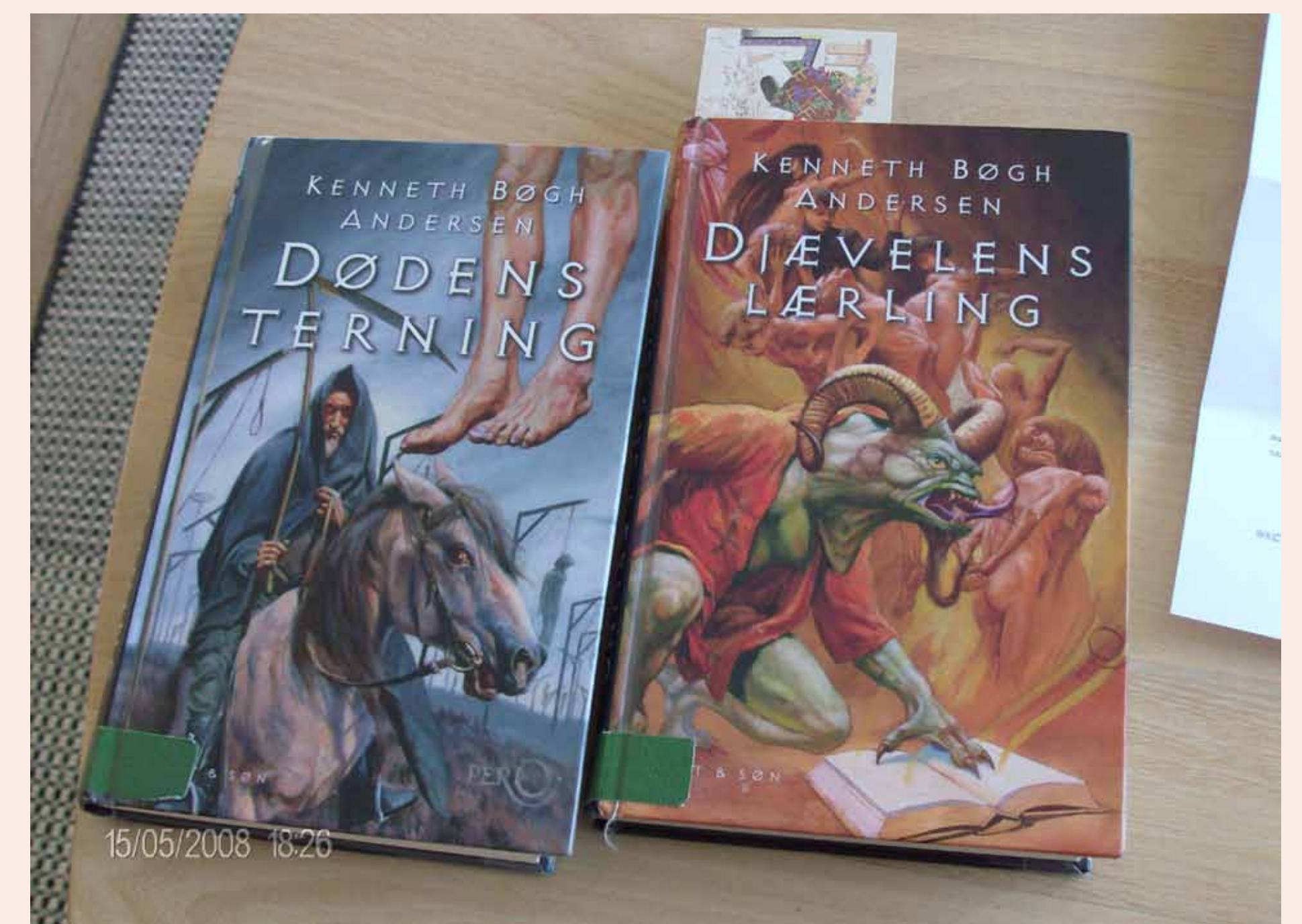
Adam, imens de digter historier om orker, helteagtige skikkelser, som klarer kampen mod de onde og gør brug af sværd og skjold eller andre typer af våben. Mindst to timer dagligt sætter han foran skærmen med sin kammerat Johan og spiller Warcraft, et computerspil, og i weekenden spiller han rollespil i en nærliggende landsby.

Andreas derimod er vild med Harry Potter, og drenge i hans klasse udveksler dagligt besværgelser: *expectum petroleum*, der ved hjælp af lykkelige tanker fremkalder deres skytsengle; de efterligner Harrys færd på troldmandsskolen i frikvarterets lege ligesom de svinger Harrys tryllestav, når de spiller Harry Potter på Nintendo Wii.

I de to nævnte eksempler spiller temaet, i det her tilfælde fantasy og Harry Potter afgørende ind på børnenes mulighed for at dele. Temaerne går på tværs af legemedier og legegejre, og tilsammen udgør tema, legemedier og genre et slags hukommelsesnet, som legerne deler det hele eller dele af. Muligheden for at dele gennem hukommelsesnettet forstærkes netop af antallet af og adgangen til legemedier og genre, som temaet udspiller sig igennem: spilkonsoller, DVD'er, biografilm, bøger, tegneserier, sengetøj, actionfigurer, historier, brætspil, osv.



Tobias og Adam tegner uhyggelige figurer og digter historier i fantasygenren med forlæg i film, spil og bøger.



Bøger er legemedier - dvs. inspiration til leg.

Playware kan dele og deles.

Ideen om Playware - som soft- og hardware, der faciliterer legende oplevelser - indskrives sig dels i forandringerne, som vi kan spore i måderne, hvorpå børnene deler, og dels i det der faktisk deles. Når leageeksperterne, der før var de ældste børn i flokken i dag ikke eksisterer i samme grad som tidligere, er der brug for nye legemestre, og her er Playware en del af svaret. Med en materialiseret "legemester", som forvalter og organiserer spil og leg i kraft af soft- og hardware, bliver nødvendigheden af en mester mindre.

Playware produkter er desuden væsentlig integreret i hukommelsesnettet, og dermed en del af den udvekslingskultur, som børnene benytter. Vi kan derfor sige, at playware både kan facilitere udvekslingen samtidig med, at Playware kan være det, der udveksles.

Er du interesseret i at vide mere om projektet, er du velkommen til at kontakte ph.d.-studerende Helle Skovbjerg Karoff hsk@dpu.dk eller se www.dpu.dk/om/hsk